

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut Gasong (2018, hlm. 13) adalah interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif seseorang, yang merespon stimulus dari lingkungan. Nidawati (2013, hlm. 26-27) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya, di mana belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang tidak bisa secara langsung dapat diamati karena perubahan tersebut bersifat potensial, disamping itu perubahan tingkah laku itu bisa berupa dari hasil latihan atau pengalaman, dan pengalaman itulah yang akan memberikan dorongan untuk mengubah tingkah laku. Sedangkan menurut Fathurrohman (2017, hlm. 5) menyebutkan bahwa belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses merealisasi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu dorongan yang terjadi dari diri seseorang untuk melakukan suatu perubahan tingkah baik berupa mental maupun fisik.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Syah (2004, hlm. 144), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang

- 4) digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Purwanto (2004, hlm. 102) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, dibedakan menjadi dua golongan:

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau yang kita sebut dengan faktor individual. Yang termasuk faktor individual antara lain faktor kematangan/oertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada diluar individu atau yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk faktor sosial antara lain: faktor keluarga (rumah tangga), guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Sedangkan menurut Tohirin (2006, hlm. 127) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua aspek, yakni:

- 1) Aspek Fisiologis
Aspek fisiologis meliputi keadaan atau kondisi umum jasmani seseorang. Berkaitan dengan ini, kondisi organ-organ khusus seperti tingkat kesehatan pendengaran, penglihatan juga sangat mempegaruhi peserta didik dalam menyerap informasi atau pelajaran.
- 2) Aspek psikologis
Aspek psikologis meliputi tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap siswa, bakat peserta didik, minat peserta didik, motivasi, perhatian, kematangan dan kesiapan.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memperngaruhi belajar terbagi menjadi faktor internal seperti kecerdasan dan minat belajar dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan, keluarga, guru dll.

b. Pengertian Pembelajaran

Hanafy (2014, hlm. 77) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi, dimaknai sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dan menurut (Suardi, 2018, hlm. 7) menyebutkan pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan

pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Kemudian Sudrajat (Mandagi & Degeng, 2019, hlm. 164) menyatakan pembelajaran adalah upaya pendidik untuk mengubah tingkah laku peserta didik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran adalah upaya pendidik agar peserta didik mau belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan bertukar informasi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik di lingkungan belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Hamiyah & Jauhar (2014, hlm. 57) S Model pembelajaran merupakan jalur atau teknik presentasi yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. kemudian menurut Sundari, dkk (2017, hlm.109) model pembelajaran adalah seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran dengan memberikan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Nurdyansyah & Fahyuni (2016, hlm. 25) Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu. Model berfikir induktif, misalnya, dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- 2) Dapat digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya, model komprehensif dirancang untuk meningkatkan kreativitas komposisi kelas.
- 3) Ada bagian dari model: (1) urutan fase pembelajaran (sintaksis), (2) prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian ini adalah pedoman praktis untuk pendidik yang menerapkan model pembelajaran.
- 4) Mempengaruhi hasil model pembelajaran yang diterapkan. Dampak-dampak ini termasuk (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil pembelajaran yang terukur, dan (2) dampak yang menyertainya, yaitu hasil pembelajaran jangka panjang.
- 5) Bersiap untuk mengajar (desain pendidikan) sesuai dengan pedoman pembelajaran yang dipilih.

Adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Marc Belt (dalam Hamiyah & Jauhar, 2014, hlm. 58) antara lain:

- 1) Berdasarkan teori pembelajaran tertentu, misalnya model pembelajaran inkuiri yang dikembangkan oleh Ricard Suchman dan dirancang untuk mengembangkan kesimpulan berdasarkan prosedur penelitian ilmiah.
- 2) Bisa dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran.
- 3) Memiliki perangkat bagian model yang terdiri dari:
 - a) Urutan langkah pembelajaran, yaitu tahap-tahap yang harus dilakukan oleh pendidik bila akan menggunakan model tertentu.
 - b) Prinsip reaksi, yaitu pola perilaku pendidik dalam memberikan reaksi terhadap perilaku peserta didik dalam belajar.
 - c) Sistem sosial, yaitu pola hubungan pendidik dengan peserta didik pada saat mempelajari materi pelajaran.
 - d) Sistem pendukung, yaitu penunjang keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya media dan alat peraga.
- 4) Mempengaruhi penerapan model pembelajaran, baik dalam hal dampak langsung pada hasil belajar dan dampak tidak langsung pada hasil belajar.

c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran secara efektif adalah faktor yang menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dipimpin instruktur. Dengan cara ini, pendidik dapat memilih jenis model pembelajaran yang diharapkan. Menurut Komalasari (2011, hlm. 58) jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*).
- 4) Model Pembelajaran Pelayanan (*Service Learning*).
- 5) Model Pembelajaran Berbasis Kerja.
- 6) Model Pembelajaran Konsep (*Concept Learning*).
- 7) Model Pembelajaran Nilai (*value Learning*)

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang cocok dan tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

3. Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

a. Pengertian *Team Games Tournament*

Slavin (dalam Susanna, 2017, hlm. 95-96) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili percampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan kemampuan, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengajarkan *games* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3) *Games* (Permainan)

Pertanyaan dalam *games* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen/Kompetisi (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa *games* yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* Shoimin (2014, hlm. 203).

Berdasarkan pengertian yang telah tertulis diatas dapat disimpulkan bahwa *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, diawali dengan penyajian kelas dan diakhiri dengan memberikan penghargaan kepada tim kelompok yang memenangkan pertandingan.

b. Karakteristik Model *Team Games Tournament*

Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin (dalam Rusman, 2014, 225) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

c. Tujuan Model TGT

TGT memiliki tujuan dalam penerapannya pada pembelajaran. Slavin (2010, hlm. 14) menyatakan bahwa TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Lebih lanjut, Huda (2015, hlm. 197) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik *me-review* dan menguasai materi pembelajaran. TGT juga meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Model Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran tertentu memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, begitu pula dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Shoimin (2014, hlm. 207-208) sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

2) Kelemahan

- a) Membutuhkan waktu yang lama
- b) Pendidik dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Pendidik harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan pendidik harus tahu aturan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model TGT pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Setiap masing-masing model pasti memiliki kekurangan dan kelebihan, tidak ada model pembelajaran yang baik, namun pendidik harus bisa menyesuaikan model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan materi pembelajarannya.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Donald (dalam Sardiman, 2011, hlm. 73) bahwa motivasi adalah suatu perubahan dalam diri seseorang ditandai dengan munculnya perasaan yang menggerakkan diri dari dalam untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan definisi motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar seseorang tersebut menjadi tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu Purwanto (dalam Syardiansah, 2016, hlm. 442).

Dimyati (dalam Kompri, 2015, hlm 230) menjelaskan bahwa ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) kebutuhan, (2) dorongan, dan (3) tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa adanya ketidakseimbangan atas apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Misalnya peserta didik membutuhkan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, peserta didik tersebut mengubah cara-cara belajarnya. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam memenuhi harapan atau tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi. Kompri (dalam Emda, 2017, hlm. 174) menyebutkan bahwa belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi).

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Hamalik (2009, hlm. 161), motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar peserta didik. Belajar tanpa motivasi akan sangat sulit untuk berhasil. Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis peserta didik. Dimyati & Mudjiono (dalam Kompri, 2015, hlm. 231-232), mengungkapkan beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar, yakni:

a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

1) Keinginan seorang anak yang perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam tercapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

2) Kondisi peserta didik

Kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang peserta didik yang sedang sakit, akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang peserta didik yang sehat, akan mudah memusatkan perhatian dalam belajar.

3) Kondisi lingkungan peserta didik

Lingkungan peserta didik dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat. Kondisi lingkungan sekolah yang sehat, lingkungan yang aman, tertram, tertib dan indah, akan meningkatkan semangat motivasi belajar yang lebih kuat bagi para peserta didik.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan perubahan dari dalam diri seorang peserta didik untuk tercapainya kegiatan belajar yang lebih baik, yang dipengaruhi dari dalam diri atau luar diri manusia. Selain itu, pengaruh motivasi belajar khususnya dalam lingkungan sekolah adalah peran pendidik di dalam kelas, Isjoni (2010, hlm. 62-64) menjelaskan peranan pendidik yakni 1) pendidik sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, mendorong peserta didik berani bersosialisasi, serta membantu menyediakan sumber atau peralatan guna mendukung kelancaran belajar peserta didik, 2) pendidik sebagai mediator harus mampu mengaitkan

meteri dengan peristiwa yang nyata terjadi dalam kehidupan peserta didik, 3) pendidik sebagai director harus mampu membimbing dan mengarahkan jalannya diskusi agar terlaksana dengan lancar, 4) sebagai motivator adalah pemberi semangat pada peserta didik untuk aktif berpartisipasi, 5) sebagai evaluator, pendidik berperan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Selain peran pendidik, teman sebaya dalam belajar kelompok juga dapat memunculkan motivasi dan keberanian peserta didik agar potensi belajarnya dapat maksimal. Oleh karena itu, guru harus menciptakan iklim yang kondusif, agar terjalin interaksi dan dialog yang hangat, baik antara perndidikan dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya sebagaimana yang dijelaskan oleh Isjoni (2010, hlm. 64). Sejalan dengan pendapat Isjoni, peran guru diklasifikasikan oleh Rusman (2014, hlm. 62-64) yakni:

- 1) Pendidik sebagai demonstrator sebaiknya menguasai materi yang akan diajarkannya dan dikembangkan agar peserta didik dapat menyerap materi secara optimal karena akan berpengaruh pada hasil belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik.
- 2) Pendidik sebagai pengelola kelas sebaiknya mampu menangani, mengawasi dan mengorganisasi kelas agar pembelajaran lebih terarah pada tujuan pendidikan.
- 3) Pendidik sebagai mediator sebaiknya memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar di kelas.
- 4) Pendidik sebagai fasilitator sebaiknya mampu menyediakan sumber belajar yang berguna dan menunjang tujuan serta proses pembelajaran.
- 5) Pendidik sebagai evaluator sabaiknya mampu menilai proses belajar agar mengetahui pencapaian tujuan, penguasaan materi peserta didik, dan ketepatan metode yang digunakan.

2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Kompri (2015, hlm. 236-237) terdapat dua golongan motivasi dalam penggunaannya sebagai peran dalam pembelajaran, yakni:

- a. Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar, tidak dipelajari. Motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia.

- b. Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari, berkembang dalam diri individu karena pengalaman.

Selain itu, menurut Sardiman (2016, hlm. 89) motivasi dibedakan atas motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

- a. Motivasi intrinsik
Motivasi yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan sesuatu, tanpa perlu rangsangan dari luar. Motivasi tersebut berasal dari dorongan, dorongan yang menggerakkan seseorang karena kebutuhan. Jadi, motivasi intrinsik muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan yang jelas, yaitu belajar untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengalaman.
- b. Motivasi ekstrinsik
Motivasi yang berasal dari luar individu, perlu rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Sedangkan menurut Sardiman (dalam Handayani, 2019, hlm. 253) beberapa jenis motivasi diantaranya:

- a. Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Contohnya seseorang yang senang membaca tanpa disuruhpun sudah mencari buku bacaan.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh yaitu seseorang belajar karena besok pagi ujian, dengan harapan mendapat nilai baik.

Dari jenis-jenis motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa jenis motivasi belajar itu ada yang berasal dari dalam diri peserta didik yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan sesuatu dan dari luar diri peserta didik seperti dorongan karena ada aktivitas yang harus dilakukan.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Sardiman (2016, hlm. 85) mengatakan ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, yakni:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

- b. Menentukan arah perbuatan, ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi akan memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Mardianto (dalam Kompri, 2015, hlm. 237) menyatakan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar adalah pendorongan peserta didik untuk belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar Sardiman (2016, hlm. 92-95) sebagai berikut.

- a. Memberi angka. Angka sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar, banyak peserta didik belajar untuk mencapai angka/nilai baik. Namun, pencapaian angka-angka bukan merupakan hasil belajar yang sejati dan hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu pendidik memberikan angka dengan mengaitkan *Values* data setiap pengetahuan yang diajarkan sehingga penilaian yang di ambil bukan hanya kognitif, melainkan keterampilan dan efektifnya.
- b. Hadiah. Hadiah untuk suatu pekerjaan, dapat sebagai motivasi bagi seseorang yang menyukai dan berbakat pada pekerjaan tersebut.
- c. Saingan/kompetisi. Persaingan individual dan kelompok dapat mendorong peserta didik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik karena peserta didik merasa tertantang dan akan semakin berusaha untuk memperoleh hasil yang memuaskan dirinya.
- d. *Ego-involment*. Peserta didik belajar dengan tekun bisa karena untuk menjaga harga dirinya, misalnya ketika peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, peserta didik akan merasa bangga pada dirinya.
- e. Memberi ulangan. Peserta didik akan belajar apabila ia mengetahui akan ada ulangan, namun jika terlalu sering peserta didik akan merasa bosan dan menganggap ulangan sebagai rutinitas.
- f. Mengetahui hasil. Dengan diberitahukannya hasil pekerjaan yang dikerjakan memperoleh hasil yang baik dan meningkat, peserta didik akan berusaha belajar tekun dengan harapan hasilnya meningkat.

- g. Pujian. Pujian diberikan secara tepat ketika peserta didik mampu menyelesaikan tugas dengan benar akan menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan gairah belajar dan harga diri peserta didik.
- h. Hukuman. Hukuman yang diberikan secara tepat dan bijak, maka pendidik harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.
- i. Hasrat untuk belajar. Pada diri peserta didik sudah ada motivasi untuk belajar sehingga hasil belajar peserta didik tentu lebih baik.
- j. Minat. Motivasi berkaitan dengan unsur minat, motivasi dapat muncul apabila kebutuhan (minat) terpenuhi.
- k. Tujuan yang diakui. Jika peserta didik memahami tujuan pembelajaran, maka akan merasa pembelajaran berguna bagi diri peserta didik.

5. Indikator Motivasi Belajar

Pada umumnya, seseorang yang sedang belajar untuk memunculkan keberhasilan perubahan tingkah laku yang baik didukung dengan beberapa indikator. Menurut Sardiman (2016, hlm. 83) ada beberapa indikator seseorang dikatakan memiliki motivasi belajar antara lain:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Sejalan dengan pendapat Sardiman (2016, hlm. 23) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar yaitu 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari kedua pendapat diatas, peneliti merujuk dari pendapat Uno untuk mengamati delapan aspek motivasi pada penelitian ini dengan alasan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik terdapat pada indikator motivasi belajar nomor 1-3 dan faktor ekstrinsiknya pada indikator motivasi belajar nomor 4-6. Aspek motivasi belajar yang dikembangkan oleh peneliti

adalah mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan (teliti), giat dan langsung mengerjakan tugas yang diberikan, mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami, mengajukan pendapat ketika berdiskusi, berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok, mematuhi tata tertib yang berlaku, aktif dan bersemangat dalam KBM (permainan dan pertandingan) dan tidak membuat keributan.

C. Kajian Beberapa Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan ini tidak terlepas dari referensi-referensi penelitian sebelumnya. Adapun hasil penelitian terdahulunya yaitu sebagai berikut :

Hasil penelitian Nopiyanita, dkk. (2013) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia dan Kreativitas Siswa pada Materi Reaksi Redoks Kelas X Semester Genap SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013”. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi redoks dapat meningkatkan kreativitas siswa terlihat dari hasil data pada siklus I persentase siswa dengan kreativitas tinggi sebesar 51,51% meningkat menjadi 81,82% pada siklus II. Kemudian model pembelajaran *Team Games Tournament* juga dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif pada materi reaksi redoks. Terlihat dari persentase siswa yang tuntas pada siklus I adalah 42,42% meningkat menjadi 81,82% pada siklus II. Selain itu dari aspek afektif, menunjukkan ketercapaian rata-rata indikator dari 72,31% pada siklus I meningkat menjadi 79,01% pada siklus II. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa pada materi reaksi redoks.

Sedangkan hasil penelitian Hakim & Syofyan (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat”. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari uji-t pada skala sikap motivasi belajar setelah adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjelaskan bahwa hasil posttest

mempunyai mean dan jumlah skor yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil pretest. Nilai mean untuk data pretest adalah 69,96 sedangkan nilai mean untuk data posttest adalah 70 dan jumlah skor motivasi belajar sebelum diberi perlakuan sebesar 1793 dan jumlah skor sesudah diberikan perlakuan sebesar 1820. Dan di hitung dari perhitungan statistik di peroleh data bahwa peserta didik yang memiliki kategori motivasi belajar tinggi sebesar 12% meningkat menjadi 38% setelah perlakuan. Siswa yang masuk pada kategori motivasi belajar sedang sebesar 73% menurun menjadi 54% setelah perlakuan. Dan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah 15% menurun menjadi 8% setelah perlakuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada siswa yang masuk dalam kategori motivasi belajar tinggi, dan terjadi penurunan siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan rendah. Hal tersebut menandakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berpengaruh terhadap motivasi belajar serta dapat meningkatkan motivasi belajar IPA di SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta.

Dan dari hasil penelitian Juwita, dkk (2017) yang berjudul “THE EFFECT OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING METHOD APPLICATION TOWARDS LEARNING MOTIVATION AND ACHIEVEMENT” dari hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata pretest dan post-test adalah 79.3 dan 86,1. Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa aplikasi TGT memiliki efek yang signifikan menuju motivasi belajar di kalangan keperawatan siswa ($p = .000$), terutama dalam mata pelajaran anatomi dan fisiologi saraf. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode TGT berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.